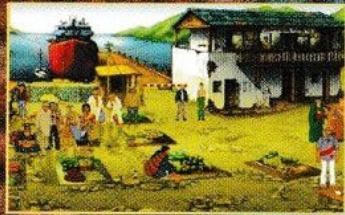
Memory Card

L'accessorio indispensabile per Broken Sword II™: la memory card della Sony.

Facile da usare, precisa, non richiede batterie. Cerca altri giochi recanti l'icona qui sotto:

Memory Card

SCES-00801

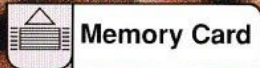
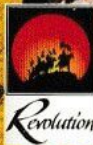
711719698029

PlayStation

PAL

BROKEN SWORD II™

LA PROFEZIA DEI MAYA

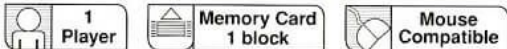
Revolution

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation™

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation™. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation™ in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versoni della PlayStation™. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation™. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

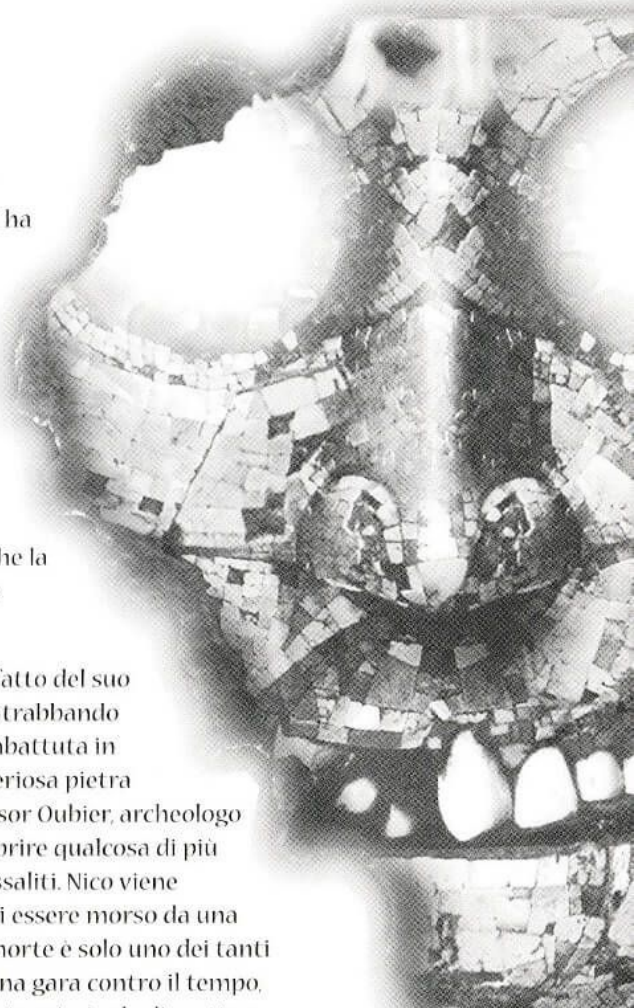
I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi (Games Hotline No.) si trovano sul retro di questo manuale.

SCES-00801

BROKEN SWORD II™

LA PROFEZIA DEL MAYA

INTRODUZIONE

La prima avventura di Broken Sword™ ci ha fatto conoscere il nostro eroe, George Stobbart, un americano schivo ma intraprendente, implicato in una storia esplosiva che coinvolge i Templari. La storia culmina in una tragedia: George si vede costretto a lasciare la sua nuova fiamma, Nico, per recarsi in America e prendersi cura del padre morente. Ora di ritorno a Parigi, non molto tempo dopo, George scopre che la sua fidanzata francese ha messo ancora un'altra volta in pericolo le loro vite.

Nico è una giornalista-fotografa che ha fatto del suo meglio per smascherare il racket del contrabbando della droga, ma inavvertitamente si è imbattuta in qualcosa di molto più sinistro, una misteriosa pietra ossidiana. Introdottisi in casa del professor Oubier, archeologo studioso dei Maya, nella speranza di scoprire qualcosa di più sul manufatto, George e Nico vengono assaliti. Nico viene rapita, mentre George corre il pericolo di essere morso da una tarantola. Questo faccia a faccia con la morte è solo uno dei tanti in cui il nostro eroe viene a trovarsi: in una gara contro il tempo, George cercherà di impedire ad una mente criminale di mettere in pratica l'antichissima profezia della distruzione dell'umanità.

ITALIANO

ALLESTIMENTO

Allestisci la PlayStation™ in base alle istruzioni del manuale relativo. Inserisci il disco di BROKEN SWORD II™: LA PROFEZIA DEL MAYA e chiudi il coperchio vano disco. Accendi la PlayStation™ premendo il tasto ACCENSIONE. *Si consiglia di non inserire o rimuovere periferiche o memory card quando l'interruttore è acceso.*
Verifica che ci siano blocchi liberi sufficienti sulla memory card prima di iniziare a giocare.

AVVIO

Per selezionare un'opzione, utilizza i tasti direzionali SU/GIÙ sul controller o, se usi il mouse, sposta il cursore sull'opzione e premi il tasto □ o il pulsante sinistro del mouse per confermare.

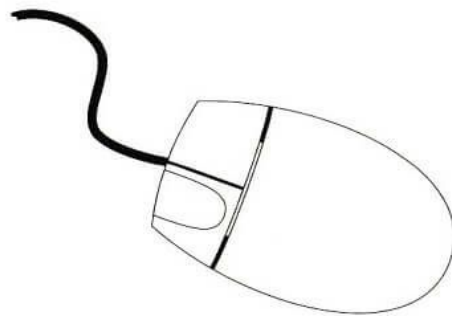
PLAY BROKEN SWORD II (Gioga a BROKEN SWORD II): *inizia una nuova partita.*

RESTORE SAVED GAME (RIPRISTINA PARTITA SALVATA): *carica una partita salvata dalla memory card.*

VIEW CREDITS (VISUALIZZA CREDITI).

VIEW BROKEN SWORD DEMO (VISUALIZZA IL DEMO DE BROKEN SWORD).

VIEW BROKEN SWORD II DEMO (VISUALIZZA IL DEMO DE BROKEN SWORD II).

COMANDI DI BASE

Tutte le azioni di gioco vengono eseguite utilizzando il puntatore sullo schermo o il cursore. Il movimento del cursore è controllato dal mouse o, se usi il controller, dai tasti direzionali. Il cursore cambierà forma a seconda di cosa sta puntando sullo schermo per indicare quale azione verrà eseguita. In genere, puoi avviare le azioni premendo il tasto primario (il pulsante sinistro del mouse o il tasto □ se usi il controller). Per visualizzare la descrizione di un oggetto o di una persona indicati dal cursore, premi il tasto secondario (il pulsante destro del mouse o il tasto ○ sul controller).

PER MUOVERE GEORGE

CURSORE PER CAMMINARE

Il cursore verrà visualizzato sotto forma di freccia quando non si trova su un oggetto significativo.

TASTO PRINCIPALE O SECONDARIO: se la strada è libera, George potrà camminare nella direzione in cui sta puntando la freccia. Se sposti il cursore sulla videata principale in alto, verranno mostrati gli oggetti raccolti fino a quel momento. Quando George (o Nico) parlano con qualcuno, sposta il cursore sulla videata principale in basso per selezionare le icone degli argomenti disponibili.

Tasto principale - □ Tasto secondario -

CURSORE DI USCITA

Quando il cursore cambierà in una mano che indica, ti segnalerà come uscire dal luogo attuale.

TASTO PRINCIPALE: George lascerà la scena attuale servendosi di questa uscita. Se clicchi due volte il tasto sull'uscita mentre George vi si sta dirigendo, lo farai uscire immediatamente di scena, grazie alla possibilità di spostarsi velocemente tra diverse località.
Tasto secondario: fa apparire una descrizione del luogo in cui conduce l'uscita.

CURSORE PER SPOSTARSI AL DI FUORI DELLO SCHERMO

Il cursore si trasformerà in una mano che fa cenno per indicare che il luogo è troppo ampio per essere contenuto in una sola videata e che pertanto c'è altro da vedere.

TASTO PRINCIPALE O SECONDARIO: George percorrerà la scena e rivelerà una zona che precedentemente si trovava fuori dello schermo.

INDAGARE E RACCOGLIERE

Cursore D'USO

TASTO PRINCIPALE: George farà funzionare o userà un oggetto in tutti i modi possibili.

TASTO SECONDARIO: George guarderà l'oggetto.

Cursore MIRINO

Il metodo per usare oggetti in possesso di George è stato descritto sopra, ma a volte è anche possibile far funzionare o utilizzare direttamente oggetti sullo sfondo. Se necessario, George ci camminerà prima sopra. Se non succede nulla, cerca di pensare se puoi usare qualche oggetto che si trova sullo sfondo per ottenere l'oggetto desiderato.

TASTO PRINCIPALE: George farà funzionare o userà un oggetto in tutti i modi possibili.

TASTO SECONDARIO: George darà una descrizione dell'oggetto.

Cursore per RACCOGLIERE

George può possedere un vasto assortimento di oggetti, pertanto raccogli tutto quello che puoi nel corso del gioco. Se vedi un oggetto che vuoi raccogliere, mettici il cursore sopra e, se il cursore si trasforma in un mano che afferra, potrai raccoglierlo.

TASTO PRINCIPALE O SECONDARIO: George cercherà di raccogliere l'oggetto.

TASTO SECONDARIO: George darà una descrizione dell'oggetto.

PARLARE CON GLI ALTRI PERSONAGGI

Nel corso delle sue avventure, George incontrerà tanti personaggi, alcuni disposti ad aiutarlo, altri potenzialmente letali. Per iniziare una conversazione, metti il cursore sopra il personaggio finché si trasformerà nel simbolo di una bocca.

TASTO PRINCIPALE: cliccando sul tasto principale, inizierai la conversazione. Puoi anche cliccare su una persona con un oggetto dell'inventario e chiedere informazioni su di esso. Una volta iniziata la conversazione, George la condurrà personalmente, ma avrà bisogno del tuo aiuto per visualizzare l'argomento.

Se necessiti di una guida, sulla barra posta sulla videata di gioco in basso, apparirà una lista di simboli con i vari argomenti di conversazione. Sposta il cursore su quello che vuoi domandare a George e clicca con il tasto principale. Ricorda che l'argomento scelto scomparirà a meno che non ci sia altro da discutere, pertanto è una buona idea continuare a chiedere informazioni fino ad esaurimento delle domande. Clicca sul simbolo con la freccia girevole che si trova sulla lista a sinistra per terminare la conversazione. Spesso George riprenderà il dialogo con il personaggio se verranno scoperti nuovi argomenti, visitati nuovi luoghi o raccolti nuovi oggetti.

TASTO SECONDARIO: George fornisce la descrizione di una persona.

IMPORTANTE: l'unica volta in cui non vedrai il cursore sullo schermo sarà durante le sequenze animate o i filmati.

ALTRI COMANDI - MOUSE

Saltare sequenze animate: premi il tasto sinistro del mouse.
Accedere a OPTIONS (OPZIONI): premi contemporaneamente i due pulsanti sul mouse (per ulteriori dettagli, vedi la sezione OPTIONS).

ALTRI COMANDI - CONTROLLER

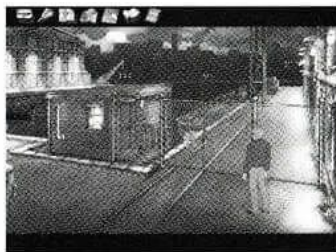
Aumentare la velocità del cursore: tieni premuti i tasti L1 o R1 mentre premi i tasti direzionali per incrementare la velocità di movimento del cursore. Tieni premuti i tasti L2 o R2 e il cursore rallenterà.

Premendo il tasto △, il cursore andrà automaticamente sull'inventario in alto.

Saltare sequenze animate: premi i tasti □ Accedere a OPTIONS: premi il tasto SELEZIONE (per ulteriori dettagli, vedi la sezione OPTIONS).

GUIDA GENERALE DI GIOCO

Nel corso del gioco, il giocatore può controllare le azioni di George tramite un sistema di comando del cursore molto semplice. Spostando il cursore nello schermo sull'area di gioco, potrai ordinare a George di camminare, conversare, esaminare ciò che lo circonda e manipolare gli oggetti. Muovendolo nello schermo, il cursore cambierà automaticamente per indicare l'azione che verrà eseguita. Usa i tasti principali e secondari per eseguire le azioni elencate qui di seguito.

OGGETTI IN DOTAZIONE DI GEORGE

Puoi accedere alla lista degli oggetti in dotazione di George muovendo il cursore sulla barra posta sulla videata principale in alto.

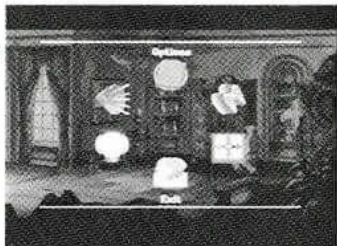
TASTO PRINCIPALE: se clicchi con il tasto principale su uno qualsiasi di questi oggetti, ordinerai a George di tenersi pronto per usarlo. A questo punto, il puntatore mostrerà un'icona dell'oggetto che si trova accanto. Cliccando su un oggetto qualsiasi sulla videata di gioco, George lo utilizzerà. Lo stesso metodo può essere usato per selezionare un oggetto da dare o mostrare ad un'altra persona. Puoi anche utilizzare più oggetti insiemi o metterne uno all'interno di un altro selezionando un oggetto e poi cliccando sull'altro. Se dopo aver selezionato un oggetto, cambi idea, riporta l'oggetto indietro sul menu (dove diventerà grigio) e clicca di nuovo sul tasto principale. Per continuare, riporta il cursore sulla videata principale.

TASTO SECONDARIO: per far sì che George guardi un oggetto in suo possesso, cliccaci sopra con il tasto secondario. **Ricorda che esaminando oggetti in tuo possesso, spesso ne riceverai informazioni di vitale importanza.**

SELEZIONARE LE DESTINAZIONI

A volte, durante il gioco, sulla barra posta sulla videata principale in basso, ti verrà mostrata una selezione di luoghi in cui puoi recarti. In tal caso, clicca sul simbolo della destinazione desiderata come faresti per un argomento di conversazione o un oggetto.

OPTIONS

Per accedere al menu OPTIONS, premi il tasto SELEZIONE sul controller o contemporaneamente i pulsanti sinistro e destro sul mouse. Sposta il cursore con il mouse per evidenziare le opzioni e clicca sull'opzione desiderata per selezionare. Con il controller, utilizza i tasti direzionali per evidenziare l'opzione e il tasto □ per selezionare. Se accedi al menu OPTIONS, metterai il gioco in pausa. Tuttavia, ricorda che non potrai accedere al menu OPTIONS durante una conversazione.

LUMINOSITÀ
cambia il livello di luminosità dello schermo spostando la barra a sinistra o destra con il cursore del mouse o con i tasti direzionali sul controller.

VOLUME:
evidenzia ciascuna opzione con i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA e modifica i dialoghi, la musica o gli effetti sonori con i tasti direzionali SU/GIÙ. Attiva o disattiva i sottotitoli durante il gioco evidenziando l'opzione SUBTITLES (SOTTOTITOLI) e premendo il tasto □ (o clicca sull'opzione con il cursore del mouse). La casella verde attiva i sottotitoli, quella rossa li disattiva.

SCHERMATA REGOLAZIONI
utilizza i tasti direzionali o il cursore del mouse per spostare la casella grigio scuro al centro della videata. Quando si troverà precisamente al centro, premi il tasto □ sul controller. Se usi il mouse, potrai confermare automaticamente le impostazioni selezionando l'icona BACK (RITORNO).

VELOCITÀ DEL CONTROLLER
se usi il controller, sposta le barre a sinistra o destra per incrementare la velocità del cursore.

NORMALE
aumenta o diminuisce la velocità normale del cursore.

VELOCE
aumenta o diminuisce la velocità del cursore rapido (ossia la velocità che ottieni quando tieni premuti i tasti L1 o R1 mentre utilizzi i tasti direzionali).

MEMORY CARD: salva e carica giochi da una memory card. Vedi SALVA E CARICA qui di seguito.

EXIT (ESCI): ritorna al gioco.

SALVA E CARICA

BROKEN SWORD II™ ti consente di salvare i tuoi progressi da un punto qualsiasi della partita e ricaricarli in un momento successivo. In ogni caso, le memory card sono supportate solo nell'ingresso memory card 1. Si consiglia di non inserire o rimuovere memory card quando l'interruttore è acceso. Per salvare, BROKEN SWORD II™ richiede almeno un blocco libero sulla memory card. Verifica che ci siano blocchi liberi sufficienti sulla memory card prima di iniziare a giocare.

IMPORTANTE: se usi il mouse, potrai scorrere in alto o in basso la lista dei file sulla memory card tenendo premuto il pulsante destro del mouse.

CARICA

Ricarica una partita precedentemente salvata. Clicca sul file richiesto dalla lista sullo schermo e poi sul simbolo relativo per caricarlo. Seleziona YES o NO con i tasti direzionali o con i pulsanti sinistro o destro del mouse. Se sei già entrato in una partita e desideri caricarne un'altra, dovrai caricare il file desiderato e poi scegliere EXIT per completare l'operazione.

SALVA

Ti consente di salvare i tuoi progressi in un punto qualsiasi del gioco se disponi di una memory card, con cui potrai ricaricarli successivamente. Sulla videata, appariranno i diversi ingressi, su ognuno dei quali potrai salvare una singola partita. Clicca sull'ingresso che desideri usare e poi sul simbolo corrispondente. Seleziona

SALVA SU BLOCCO si o NO con i tasti direzionali o con i pulsanti sinistro o destro del mouse.

IMPORTANTE: Broken Sword II™ visualizzerà i diversi blocchi di salvataggio mostrando il primo blocco come BLOCCO IN USO e i blocchi successivi come BLOCCO NON DISPONIBILE.

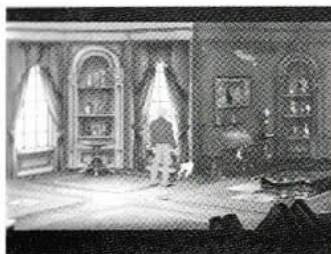
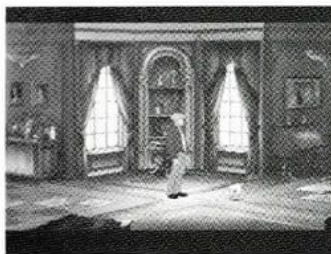
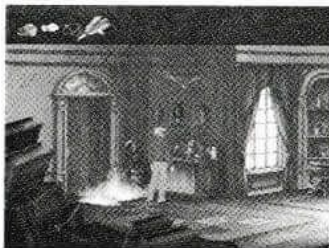
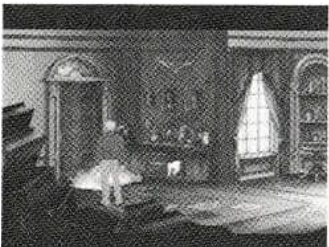
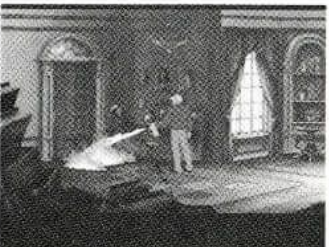
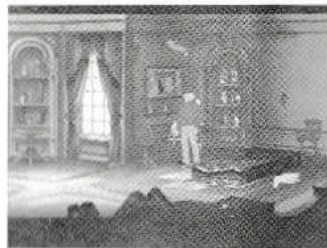
CANCELLA
Cancella salvataggi indesiderati. Clicca sul file richiesto dalla lista sullo schermo e poi sul simbolo corrispondente per cancellarlo.

FORMATTA
Formatta una memory card non formattata cliccando sul simbolo relativo.

GUIDA PER PRINCIPIANTI

La guida di gioco di seguito riportata fornisce delle istruzioni dettagliate per fuggire dalle situazioni pericolose in cui George Stobbart viene a trovarsi fin dall'inizio del gioco e a cui dovresti far riferimento solo se non sai che pesci pigliare. Quanto segue è solo l'inizio di un lungo viaggio pieno di rischi che condurrà il nostro eroe ai confini del mondo.

Il gioco comincia dopo il rapimento di Nico, mentre George, legato ad una sedia faccia a faccia con una tarantola, è stato lasciato a morire nella casa del misterioso professor Oubier. Troverai qualcosa di utile nelle vicinanze. Esamina la libreria alla sinistra di George (tasto secondario) e vedrai un blocco di legno sconnesso che la sorregge e che può salvare la situazione. Spostaci sopra il puntatore e il cursore cambierà per indicare se si tratta di un oggetto utilizzabile. Premi il tasto principale per spostare il blocco di legno con un calcio.

Il ragno può essere schiacciato, ma c'è ancora da risolvere la questione di George legato alla sedia. Usa la mensola di metallo che sporge dal muro. Anche qui, spostaci sopra il cursore e poi clicca con il tasto principale.

Durante il rapimento, Nico ha perso la borsa, che potrebbe contenere alcuni indizi sui suoi rapitori, perciò cliccaci sopra con il tasto principale e potrai esaminarla da vicino. George vi rovisterà e prenderà ogni oggetto che potrebbe rivelarsi utile.

Qui vicino troverai la freccia della cerbottana usata per stordire Nico. Cliccaci sopra con il tasto principale. Nota che George camminerà automaticamente su un oggetto se gli ordini di raccoglierlo. La telecamera seguirà George quando attraverserà un luogo.

Apri l'armadietto, puntando il cursore su di esso e poi cliccando. Non ci riesci? Potresti usare un oggetto appuntito per fare un buco nella serratura. Sposta il cursore sulla videata in alto e apparirà la lista degli oggetti che George possiede al momento. A questo punto, sposta il cursore sulla freccia e clicca con il tasto principale. Se sposti di nuovo il cursore sulla scena principale di gioco, accanto ad esso apparirà l'immagine della freccia. Ciò significa che George potrà usare la freccia insieme con altri oggetti. Clicca di nuovo sull'armadietto per usare la freccia sulla serratura.

Cerca ora di esaminare il contenuto dell'armadietto da solo. Dovresti trovare una bombola di gas esplosa e un'altra piena di gas ma troppo calda da tenere in mano. In questa circostanza, potrebbe tornare utile la biancheria intima di Nico. Con lo stesso metodo usato per la freccia, seleziona gli slip rossi dalla barra sulla videata in alto e poi clicca sulla bombola rovente.

Ha funzionato e ora la bombola di gas è stata aggiunta alla lista sempre più lunga degli oggetti in dotazione di George. Cerchiamo ora di usare la bombola con il distributore di soda posto sulla parte alta dell'armadietto. Come prima, seleziona la bombola dalla lista degli oggetti, sposta il cursore sul distributore e cliccaci sopra. Con il sifone ancora attivato, clicca sul fuoco per spegnerlo. Ma prima di tentare con la porta, facciamo un'ultima perlustrazione della stanza.

Clicca sulla parte superiore della scrivania e George la aprirà. Al suo interno troverai una bottiglia. Un goccino non fa male, quindi clicca con il tasto principale sulla bottiglia. Il verme sul fondo della tequila forse non incontra i gusti di George, ma potrebbe tornare utile in seguito. Sposta il cursore sul punto in cui si trova il verme e clicca con il tasto principale per raccoglierlo. Nella scrivania c'è anche un cassettino. Cliccaci sopra, George lo aprirà e scoprirà un vasetto. Ordina a George di raccoglierlo.

A questo punto, sposta il cursore in su sulla lista degli oggetti di George che appare sulla videata in alto, sposta il cursore sul vasetto e clicca con il tasto secondario. George lo esaminerà da vicino e al suo interno troverà una chiave.

Con questi oggetti extra in suo possesso, George potrà andare alla ricerca di Nico. Guidalo indietro verso la porta principale e cliccaci sopra per uscire. Il destino di George, e del mondo, è ora nelle tue mani.

Se ti blocchi, ricorda di esaminare tutto ciò che può rivelare degli indizi, compresi gli oggetti in tuo possesso. Poi rifletti su cosa stai cercando di ottenere e come potrebbero aiutarti gli oggetti di cui disponi. In nessun caso, sarai impossibilitato ad andare avanti: c'è sempre una logica di base.

In bocca al lupo.